

PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM (*DEEP LEARNING*) BERBANTUAN *GAME* EDUKASI *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 PETAK KAJA

Ni Luh Desi Purwati¹, Nurul Isnaini Fitriyani², I Wayan Numertayasa³

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Markandeya

³ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Markandeya

¹desipurwati40@gmail.com, ²isnainifitriyana@gmail.com

³numertayasawayan@gmail.com

ABSTRACT

Low student learning outcomes amidst current technological advancements represent a serious issue, reflecting a lack of optimization in the students' learning process. This study aims to systematically examine the implementation of a deep learning approach supported by the Wordwall educational game to improve IPAS (Natural and Social Sciences) learning outcomes for fourth-grade students at SD Negeri 3 Petak Kaja. The study involved a sample of 15 fourth-grade students. Learning outcome data were obtained using objective tests. The data were then analyzed by calculating the average score and the percentage of learning mastery in each cycle to determine the improvement in student learning outcomes. The results showed that in Cycle I, the class average remained below the Learning Objective Achievement Criteria of 75, and classical mastery reached only 46.66%. In contrast, classical mastery reached 93.33% in Cycle II, thereby exceeding the established research success indicator of 85%. These results demonstrate a significant improvement compared to Cycle I. Thus, it can be concluded that the implementation of a deep learning approach supported by the Wordwall educational game is effective and capable of improving IPAS learning outcomes for fourth-grade students at SD Negeri 3 Petak Kaja.

Keywords: deep learning, wordwall, learning outcomes

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa ditengah kemajua teknologi saat ini menjadi masalah serius yang menggambarkan kurang maksimalnya proses belajar yang diikuti siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis penerapan pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan game edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja. Penelitian ini menggunakan sampel kelas IV sebanyak 15 orang. Data hasil belajar diperoleh dengan teknik tes objektif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa pada siklus I Rata-rata kelas masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 dan ketuntasan klasikal baru mencapai 46,66% sedangkan pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai 93,33%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall terbukti efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja.

Kata Kunci: pembelajaran mendalam, *wordwall*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara yang berfungsi strategis dalam pembangunan manusia Indonesia (Maeretta, 2024). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, yang menegaskan bahwa pendidikan harus mengembangkan potensi peserta didik secara utuh sesuai minat, bakat, dan tahap perkembangannya (Alfath dkk., 2025). Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah (Rahmasari, 2025).

Pada jenjang pendidikan dasar, peran ini menjadi sangat krusial karena menjadi fondasi bagi

perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, sehingga pembelajaran perlu dirancang secara bermakna, adil, dan reflektif agar mampu membentuk manusia yang berpengetahuan, berkarakter, dan siap menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan serta dinamika kehidupan di masa depan (Ramadhaniar & Cahyono, 2025). Nurhalisa dkk. (2025) menjelaskan bahwa pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran tidak lagi cukup diarahkan pada penguasaan materi faktual semata, tetapi perlu mendorong terbentuknya pemahaman konseptual yang bermakna, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah sejak dini. Lebih lanjut, Aulia & Dwi Wicaksono, (2024) menegaskan bahwa proses pembelajaran yang bermakna menjadi krusial karena pada fase ini struktur kognitif peserta

didik sedang berkembang secara pesat, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan sangat menentukan kualitas pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan dasar dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan cara berpikir mendalam dan reflektif pada diri peserta didik.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) dan memberi ruang bagi siswa untuk aktif membangun pengetahuannya melalui eksplorasi, diskusi, serta refleksi (Darmayanti & Resti, 2025). Kurikulum ini menghendaki proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan intelektual peserta didik secara utuh, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi mampu memahami makna, keterkaitan, dan penerapan konsep dalam konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, guru tidak lagi diposisikan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan dan mengonstruksi

pengetahuan secara mandiri dan mendalam (Katrinia dkk., 2025). Namun, implementasi prinsip tersebut di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan strategi pembelajaran yang digunakan di kelas (Ramadhaniar dkk., 2025).

Mata pelajaran IPAS kelas IV SD merupakan mata pelajaran integratif yang bertujuan membangun pemahaman holistik peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari melalui pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir (C. P. Putri dkk., 2025). Namun, kompleksitas materi IPAS sering menjadi kendala karena pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional yang berorientasi pada hafalan dan menempatkan peserta didik sebagai penerima pasif (Aulia dkk., 2024). Akibatnya, keterlibatan belajar peserta didik menjadi rendah dan proses pembelajaran kurang bermakna (Pratiwi dkk., 2025). Kondisi tersebut juga berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar terhadap mata pelajaran IPAS (Ahsaniyyah & Fanny, 2024). Selain itu, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik belum

berkembang secara optimal. Hal ini menyebabkan hasil belajar IPAS, khususnya pada aspek pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan, masih berada di bawah harapan (Sakinah & Eminita, 2025).

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan belum menunjukkan keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat satu arah, sehingga interaksi dan diskusi yang dapat memperdalam pemahaman konsep belum berkembang secara optimal. Temuan tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran bermakna dengan praktik pembelajaran IPAS yang masih berorientasi pada penyampaian materi secara konvensional.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) (Rahmasari, 2025). Pembelajaran

mendalam menekankan proses belajar yang mendorong peserta didik untuk memahami konsep secara utuh, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal, serta mampu menerapkan pemahaman tersebut dalam berbagai konteks (Ilma dkk., 2024). Melalui pembelajaran mendalam, peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengingat informasi, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis, bertanya, berdiskusi, dan merefleksikan proses belajarnya (Rosardi & Widiastuti, 2025). Pendekatan ini selaras dengan karakteristik IPAS yang menuntut pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Hatima & Saputra, 2025).

Agar penerapan pembelajaran mendalam dapat berjalan secara optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar (Nurhalisa dkk., 2025). Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah game edukasi *Wordwall* (Zahara dkk., 2024). *Wordwall* merupakan media

pembelajaran berbasis digital yang menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif dengan umpan balik langsung, sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri. Melalui integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS, proses internalisasi konsep diharapkan tidak lagi bersifat hafalan, melainkan lebih mendalam dan bermakna (Kusumarini dkk., 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis penerapan pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan game edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja. Berdasarkan hal ini, penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi *Wordwall* dipandang memiliki potensi strategis untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Ritonga dkk. (2021), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang

dilakukan oleh pelaku tindakan secara langsung dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran yang dilaksanakan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui beberapa siklus tindakan, dengan minimal 2 siklus, jika belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan, maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Petak Kaja yang berlokasi di Kabupaten Gianyar, Bali. Waktu penelitian direncanakan berlangsung pada semester II bulan April hingga Mei tahun pelajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja yang berjumlah 15 orang, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik tes untuk memperoleh data hasil belajar dan teknik observasi untuk memperoleh informasi tentang

proses, kendala dan kebutuhan dalam pembelajaran.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran, keterlibatan siswa, serta efektivitas penerapan pembelajaran mendalam selama tindakan berlangsung, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar refleksi dan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan pelaksanaan pra siklus, siklus I, dan siklus II, kemudian dianalisis dan dibahas untuk memperoleh gambaran mengenai proses penerapan tindakan serta peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa.

1. Pra-Siklus

Hasil belajar IPAS siswa pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar masih berada di bawah kriteria yang telah

ditetapkan. Hasil belajar IPAS siswa pada tahap pra-siklus dapat dilihat pada di bawah ini.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Pre-test

Jumlah Nilai	920	Belum Tuntas
Rata-Rata	61,3	
Ketuntasan Klasikal (%)	20%	

Berdasarkan hasil tabel tersebut, diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Dari 15 siswa yang mengikuti tes pra-siklus, hanya 3 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Jumlah nilai keseluruhan yang diperoleh siswa adalah 920 dengan rata-rata kelas sebesar 61,3, sehingga masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Selain itu, persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 20%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini mengindikasikan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang dipelajari, sehingga berdampak pada rendahnya hasil

belajar yang diperoleh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam. Salah satu alternatif yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penggunaan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall.

2. Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11, 12, dan 18 Mei 2026 dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja melalui penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall. Pada siklus ini, pembelajaran dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep secara lebih bermakna melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, refleksi, dan pemecahan masalah yang didukung oleh penggunaan game edukasi Wordwall. Adapun hasil pelaksanaan siklus I diuraikan sebagai berikut.

a) Tahap Perencanaan Siklus I

Dalam penelitian tindakan

kelas ini, setelah peneliti mengidentifikasi permasalahan berupa rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja, langkah selanjutnya adalah menyusun perencanaan tindakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tahap perencanaan dilakukan secara sistematis dengan mempersiapkan berbagai perangkat pembelajaran, media, instrumen penelitian, serta kebutuhan pendukung lainnya yang mengacu pada penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall.

b) Tahap Pelaksanaan Siklus I

Tahap pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang berlangsung pada tanggal 11 Mei 2026 (pertemuan pertama), 12 Mei 2026 (pertemuan kedua), dan 18 Mei 2026 (pertemuan ketiga sekaligus evaluasi). Pada tahap ini, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja. Kegiatan pembelajaran pada

setiap pertemuan dirancang secara sistematis melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, serta mengembangkan pemahaman yang lebih bermakna. Hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I selanjutnya menjadi dasar dalam melakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

c) Tahap Observasi Siklus I

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada 11 Mei 2026, pembelajaran difokuskan pada tahap memahami dalam pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*). Guru membuka pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang berkesadaran (*mindful*), kemudian mengaitkan materi IPAS dengan pengalaman sehari-hari siswa melalui kegiatan apersepsi dan pertanyaan pemantik.

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada 12 Mei 2026, pembelajaran diarahkan pada penerapan konsep melalui penyelesaian permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi IPAS. Guru menyajikan situasi nyata yang

dekat dengan kehidupan siswa, kemudian membimbing siswa untuk mengidentifikasi informasi dan menganalisis permasalahan yang diberikan. Dibandingkan dengan pertemuan pertama, siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok.

Pada akhir pertemuan, guru melaksanakan tes evaluasi hasil belajar IPAS untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari selama Siklus I. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan dan menjadi dasar dalam melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Hasil Post-test Siklus I

Jumlah Nilai	1060	Belum Tuntas
Rata-Rata	70,66	
Ketuntasan Klasikal (%)	46,66%	

Berdasarkan hasil evaluasi yang disajikan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi pra-siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dari 15 siswa yang mengikuti evaluasi,

diperoleh jumlah nilai keseluruhan sebesar 1.060 dengan rata-rata kelas mencapai 70,66. Meskipun terjadi peningkatan dari rata-rata pra-siklus sebesar 61,3 menjadi 70,66 pada Siklus I, rata-rata tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75.

d) Tahap Refleksi Siklus I

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan *game* edukasi Wordwall telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja dibandingkan kondisi pra-siklus. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dari 61,3 pada pra-siklus menjadi 70,66 pada Siklus I. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan. Rata-rata kelas masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 dan ketuntasan klasikal baru mencapai 46,66%, sedangkan target yang ditetapkan adalah minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, tindakan yang

dilaksanakan pada Siklus I belum dapat dikatakan berhasil secara optimal sehingga perlu dilanjutkan ke Siklus II.

2. Siklus II

Siklus II dalam penelitian ini dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan kondisi pra-siklus, rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal yang diperoleh pada Siklus I masih berada di bawah target yang diharapkan. Siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu pada tanggal 25 Mei 2026, 26 Mei 2026, dan 29 Mei 2026 dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

a) Tahap Perencanaan Siklus II

Perencanaan pada Siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan tindakan pada Siklus I. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan *game* edukasi Wordwall telah mampu meningkatkan

hasil belajar IPAS siswa, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan berbagai penyempurnaan terhadap proses pembelajaran dengan tujuan mengatasi kendala-kendala yang ditemukan pada Siklus I, terutama terkait keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemampuan menghubungkan konsep dengan situasi nyata, serta pemahaman konsep yang masih belum mendalam pada sebagian siswa.

b) Tahap Pelaksanaan Siklus II

Tahap pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang berlangsung pada tanggal 25 Mei 2026 (pertemuan pertama), 26 Mei 2026 (pertemuan kedua), dan 29 Mei 2026 (pertemuan ketiga sekaligus evaluasi). Pada siklus ini, penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan *game* edukasi Wordwall lebih difokuskan pada peningkatan partisipasi aktif seluruh siswa, penguatan pemahaman konsep melalui kegiatan pemecahan masalah kontekstual, serta pengoptimalan proses refleksi agar siswa mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata

dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan *game* edukasi Wordwall pada Siklus II berjalan lebih optimal dan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja.

Tabel 3. Hasil Post-test Siklus II

Jumlah Nilai	1320	Tuntas
Rata-Rata	88	
Ketuntasan Klasikal (%)	93,33%	

Berdasarkan hasil evaluasi yang disajikan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja pada Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada Siklus I. Dari 15 siswa yang mengikuti evaluasi, diperoleh jumlah nilai keseluruhan sebesar 1.320 dengan rata-rata kelas mencapai 88. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata kelas telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Berdasarkan data hasil evaluasi, terdapat 14 siswa yang memperoleh nilai mencapai atau melebihi KKTP sehingga dinyatakan

tuntas, sedangkan 1 siswa masih memperoleh nilai di bawah KKTP dan dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh mencapai 93,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar.

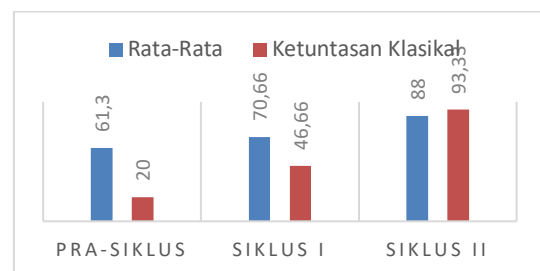
Peningkatan hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I telah memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Optimalisasi penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan memecahkan masalah, serta membantu siswa menghubungkan konsep IPAS dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

c) Tahap Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh pada akhir Siklus II, terlihat bahwa penerapan pendekatan

pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai siswa yang mencapai 88, yang telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Selain itu, ketuntasan klasikal mencapai 93,33%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu 85%. Dari 15 siswa yang mengikuti evaluasi, sebanyak 14 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 1 siswa yang belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I.

Karena indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, baik dari aspek rata-rata hasil belajar maupun ketuntasan klasikal, maka penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Pre-

test, Post-test Siklus I, dan Post-test Siklus II

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja pada setiap siklus pembelajaran melalui penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja tidak terlepas dari penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui tahapan memahami, mengaplikasi, dan merefleksi, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan secara mandiri berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulana dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan *Deep Learning* mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman

belajar yang bermakna.

Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh penerapan tiga prinsip utama dalam pendekatan pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Ketika ketiga prinsip tersebut diterapkan secara terpadu, siswa tidak hanya belajar untuk memperoleh nilai yang baik, tetapi juga membangun pemahaman yang mendalam terhadap konsep yang dipelajari. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi merupakan konsekuensi logis dari terciptanya proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan berpusat pada kebutuhan belajar siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Rahmawati, Mu'ti, dkk. (2025) yang menemukan bahwa penerapan prinsip *mindful, meaningful, dan joyful learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada jenjang sekolah dasar.

Selain pendekatan yang digunakan, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran secara efektif. Temuan ini sejalan

dengan penelitian Panca & Parisu (2025) yang menyatakan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran berpusat pada siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas belajar yang mendorong partisipasi aktif dan berpikir kritis peserta didik. Penggunaan game edukasi Wordwall juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Fitur permainan yang tersedia dalam Wordwall mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir cepat, dan memusatkan perhatian pada materi yang sedang dipelajari.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Utami dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Integrasi berbagai komponen tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan

berkelanjutan bagi siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Ma'wa & Purwati (2024) yang menyimpulkan bahwa penggabungan pendekatan *Deep Learning* dengan media digital interaktif mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja, maka diperoleh bahwa penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja. Pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) berbantuan game edukasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 3 Petak Kaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsaniyyah, R., & Fanny, A. M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPAS di Kelas IV SDN Sumur Welut III/440. *Authentic Education*, 1(1), 19–25.
- Alfath, V. I., Nuraeni, F., & Fajrussalam, H. (2025). Pengaruh Model Children Learn in Science (Clis) dengan Bantuan Media Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA terhadap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 243–252.
- Ali, A. M., Satriawati, S., & Nur, R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Metode Eksperimen Kelas VI Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 114–121. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.150>
- Astuti, T. (2015). Manajemen Praktikum Pembelajaran IPA. *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pasca Sarjana*, 57–64.
- Aulia, W., & Dwi Wicaksono, V. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ipas Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan Game Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 658–670.
- Aulia, W., Wicaksono, V. D., & Selviari. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan Game Based Learning. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 658–670.
- Darmayanti, N. W. S., & Resti, N. K. R. P. (2025). Studi Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas VI di SD N Manduang. *Jurnal Pendidikan Rare Pustaka*, 7(2), 36–43..
- Hatima, Y., & Saputra, E. E. (2025). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui Pendekatan *Deep Learning*. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(3), 46–57.
- Ilma, H., Yudiono, U., & Rianah. (2024). Penerapan Model pembelajaran Jigsaw menggunakan Pendekatan TaRL (Teaching at The Right Level) berbantuan LKPD Online Wordwall untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pembagian Pecahan Kelas VI SDN Jatimulyo 5 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 1892–1902.
- Katrinia, C., Wedyawati, N., Essi Utami, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Persada Khatulistiwa Sintang, S. (2025). Pengaruh Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pendidikan*, 01(02), 84–94. <https://jurnal.lidigin.com/index.php/jpp>

- Kusumarini, N. N. M., Adiwijaya, P. A., & Aryanti, N. P. E. (2025). Analisis Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Pendidikan Deiksis*, 7(1), 37–45.
- Maeretta, I. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Melalui Model Pembelajaran Discovery learning Berbantuan Multimedia Interaktif tipe Wordwall Pada Peserta Didik Kelas IV Di SDN Mergosono 2. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 629–639. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Maulana, M. R., Suriansyah, A., & Harsono, A. M. B. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(03), 473–486.
- Ma'wa, P. F., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 201–211. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945>
- Nurhalisa, N., Rizal, R., Aqil, M., Lagandes, Y. R., & Fasli, M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151–159. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.867>
- Nurjanah, Cahyana, U., & Nurjanah. (2021). Pengaruh Penerapan Online Project Based Learning Dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV Pada Pelajaran IPA. *Buana Pendidikan*, 17(1), 51–58. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/index
- Panca, I. G., Chairan, I. L., & Parisu. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(7), 32–43.
- Panca, I. G., & Parisu, C. Z. L. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(7), 32–43.
- Pratiwi, N. M. S. Y., Triyana, I. G. N., & Wijaya, I. K. W. B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Collaborative Learning Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 1 Kesiman Denpasar. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(3), 680–698. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.578>
- Putri, C. P., Sutopo, Y., Yuwono, A., & Sumartiningsih, S. (2025). Implementasi Media

- Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Dalam Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 621–630. <https://jurnalp4i.com/index.php/science>
- Putri, F. A., Lubis, N., Siregar, N. N., Iskandar, W., & Matvayodha, G. (2024). Pendekatan Pembelajaran IPA Berbasis Sains di Pendidikan Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 114–127. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.3280>
- Putri Fajri Ma'wa, & Panca Dewi Purwati. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 201–211. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945>
- Rahmasari, T. P. (2025). Wordwall : Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam mendukung Deep Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3840–3844. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2192>
- Rahmawati, Y., Luthfi, N., Herianingtyas, R., Jakarta, U. N., & Yogyakarta, U. N. (2025). Kebijakan Pembelajaran Mendalam : Transformasi Pembelajaran Menuju. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 1, 1–16.
- Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2025). Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1), 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v18i1.1281>
- Ramadhaniar, C. S., Ismaiti, & Cahyono, G. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Quis Word Wall Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia Smp Kelas VIII Tahun Ajaran 2025/2026 di SMP Muhammadiyah Plus Kota Salatiga. *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, 6(4), 122–137. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jpb>
- Ritonga, R., Iskandar, R., Ridwan, Y., & Aji, R. H. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta.
- Rosardi, R. G., & Widiastuti, A. (2025). Asesmen Pembelajaran IPS dalam Pendekatan Deep Learning: Tinjauan Konsep dan Implementatif. *Prosiding Seminar Nasional FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2(1).
- Sakinah, S., & Eminita, V. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Wordwall Pada Materi Pertidaksamaan. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*, 4069–4077. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP>
- Siregar, T., Fauzan, A., Yerizon, & Syafriandi. (2025). Deep Learning-Based Learning Strategies in Realizing Meaningful, Critical, and Enjoyable Learning Journal of

Deep Learning Designing Mathematics Teaching through *Deep Learning* Pedagogy: Toward Meaningful, Mindful, and Joyful Learning. *Journal of Deep Learning*, 1(2), 188–202. <https://journals2.ums.ac.id/index.php/jdl>

Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081–6089.

Zahara, F., Chan, F., & Pamela, I. S. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Wujud Benda Berbasis Wordwall di Kelas IV SD Negeri 55/I Sridadi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 916–934.